

Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan Media *Study Smarter* terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Cikarang Selatan (*The Effect of Media Studies Assisted Game Based Learning (GBL) Model on Biography Writing Skills of Class X Students of SMA Negeri 1 Cikarang Selatan*)

Caroline Rahma Maulin¹, Fathiaty Murtadho², Etsa Purbarani³

¹Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia. E-mail: caroline.rahma@gmail.com

²Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia. E-mail: fafhiatym@gmail.com

³Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia. E-mail: etsapurbarani@unj.ac.id

Abstract: *This study aims to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) model assisted by Media Study Smarter on the Writing Skills of Biographical Texts for Class X MIPA 2 SMA Negeri 1 Cikarang Selatan. This study used an experimental method with a one group pretest-posttest research design. From the results of the hypothesis testing, it was found that there was an influence of the Game Based Learning (GBL) model assisted by Media Study Smarter on the Biographical Text Writing Skills of Class X MIPA 2 SMA Negeri 1 Cikarang Selatan. At the assessment stage there are four aspects of the assessment with fourteen sub-aspects in it. It can be stated that the research hypothesis is that H₁ is accepted and H₀ is rejected. The results of this study indicate that there is an effect of game based learning (GBL) assisted by Media Study Smarter on the Writing Skills of Biographical Texts for Class X MIPA 2 SMA Negeri 1 Cikarang Selatan. The major aspect that experienced the highest increase was the aspect of structure which increased by 29.33 points while the aspect that experienced the least increase was the aspect of text content by 12.06 points. Meanwhile for each sub-aspect that experienced the highest increase was the aspect of reorientation in the structure section which experienced an increase of 11.66 points, while the aspect that experienced the least increase was information that could be emulated in the content section of 1.9 points. Based on the results above, the Game Based Learning (GBL) model assisted by Study Smarter media can be used as an alternative model for learning biographical texts.*

Keywords: *game based learning, game media, study smarter, biographical text, experimental research*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *game based learning* (GBL) berbantuan Media *Study Smarter* terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Cikarang Selatan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Dari hasil uji hipotesis, ditemukan adanya pengaruh model *game based learning* (GBL) berbantuan Media *Study Smarter* terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Cikarang Selatan. Pada tahap penilaian terdapat empat aspek penilaian dengan empat belas subaspek di dalamnya. Dapat dinyatakan bahwa hipotesis penelitian yang dilakukan adalah H₁ diterima dan H₀ ditolak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh *game based learning* (GBL) berbantuan media *Study Smarter* terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Cikarang Selatan. Aspek besar yang mengalami kenaikan tertinggi adalah aspek struktur yang meningkat sebesar 29,33 poin sedangkan yang mengalami kenaikan paling sedikit adalah aspek isi teks sebesar 12.06 poin. Sementara untuk keseluruhan setiap subaspeknya yang mengalami kenaikan tertinggi adalah aspek reorientasi pada bagian struktur yang mengalami kenaikan sebesar 11.66 poin, sementara aspek yang mengalami kenaikan paling sedikit adalah informasi yang dapat diteladani pada bagian isi sebesar 1.9 poin. Berdasarkan hasil di atas, model *game based learning* (GBL) berbantuan media *Study Smarter* dapat dijadikan sebagai alternatif model untuk pembelajaran teks biografi.

Kata kunci: *game based learning*, media permainan, *study smarter*, teks biografi, penelitian eksperimen

Diterima: 15-09-2023

Direvisi: 26-12-2023

Disetujui: 27-12-2023

Diterbitkan: 31-12-2023

PENDAHULUAN

Ada berbagai macam model yang bisa digunakan sebagai penunjang pembelajaran, agar siswa dapat tertarik dengan materi yang sedang berlangsung dapat diterapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan atau biasa disebut *game based learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan permainan. Permainan tersebut dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. Dalam *game*, siswa belajar untuk mempertimbangkan dan menghubungkan sebab akibat juga belajar untuk fokus dan menyadari masalah yang terlihat dalam game dan menemukan solusi dari permasalahan di dalamnya. Media pembelajaran dalam bentuk *game* atau permainan dapat kita gunakan sebagai pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Permainan atau *game* dapat dimainkan secara langsung ataupun digital. Media pembelajaran dalam bentuk *game digital* mampu untuk menempatkan siswa tidak lagi sebagai objek pembelajaran tetapi memberikan ruang bagi siswa sebagai subjek pembelajaran dalam belajar. Sehingga dapat menumbuhkan kesan siswa melakukan pengalaman langsung dalam pembelajaran (Chowanda, 2011) Selain itu menurut (Sutopo, 2020) ada kriteria yang harus dimiliki oleh game yaitu aturan, tujuan, unik dan kompetisi

Game based learning telah berhasil digunakan di beberapa domain yang berbeda untuk berbagai mata pelajaran sekolah. Banyak *game* dan aplikasi pendidikan berfokus pada topik sains dan matematika, tetapi game juga telah digunakan untuk mengajarkan humaniora, seni, dan bahasa, serta melatih keterampilan kognitif yang relevan dengan pendidikan (Plass et al., 2020). StudySmarter merupakan aplikasi edukasi dari Jerman yang di dalamnya terdapat permainan kuis berupa *Flashcard* yang bisa diakses oleh banyak orang dari 40+ negara yang bergabung. Pengguna juga bisa memainkan *Flashcard* sesuai topik yang pengguna inginkan. pada dasarnya aplikasi StudySmarter ini merupakan media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan pengguna khususnya tingkat SMA dan perguruan tinggi untuk belajar efektif dan bebas karena akses fiturnya dapat dibagikan ke seluruh dunia untuk saling membantu pengguna lainnya untuk bisa belajar bersama secara gratis

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat aktif produktif. Keterampilan ini dipandang menduduki hierarki yang paling rumit dan di antara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya. Aktivitas menulis bukan hanya menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat; melainkan menuangkan dan mengembangkan pikiran-pikiran, gagasan-gagasan, ide, dalam suatu struktur tulisan yang teratur, logis, sistematis, sehingga mudah ditangkap oleh pembacanya. Menulis adalah kegiatan menyampaikan pesan atau informasi yang memiliki sifat aktif produktif dan kreatif, berupa gagasan dan perasaan yang dituangkan dalam bentuk tulisan yang memerlukan ketelitian (Ansoriyah & Purwahida, 2018) Kemudian menurut (Mahsun, 2018) Teks biografi termasuk dalam genre sastra dengan tujuan sosialnya untuk menceritakan peristiwa sejarah yang memiliki struktur latar belakang dan tahapan kehidupan. Sementara menurut (Kosasih et al., 2020) menyebutkan teks biografi sebagai bagian dari narasi faktual yaitu teks narasi yang berdasarkan fakta-fakta yang memiliki pengertian teks yang mengisahkan tokoh atau pelaku, peristiwa, dan masalah yang dihadapinya. menurut (Kosasih et al., 2020) teks biografi mempunyai 3 bagian struktur yaitu; pengenalan (Orientasi) yang berisi penyampaian informasi tentang identitas umum dari tokoh itu, rekaman peristiwa (*event*) yang berisi rangkaian peristiwa yang dialami oleh tokoh.

Biasanya bagian ini disampaikan dalam urutan kronologis ataupun kausalitas, kemudian yang terakhir ada penutup (reorientasi, *ending* yang berisi cerita akhir dari paparan peristiwa yang disampaikan sebelumnya. Teks biografi mempunyai kaidah kebahasaan untuk membedakannya dengan teks lain yaitu menurut (Kosasih et al., 2020) Kaidah teks biografi adalah banyak menggunakan nama orang dan kata-kata ganti orang ketiga Tunggal, menggunakan kalimat-kalimat yang menyatakan peristiwa masa lampau, menggunakan kata kerja yang bermakna Tindakan atau perbuatan tokoh, menggunakan fungsi keterangan, menggunakan konjungsi yang menyatakan urutan peristiwa.

Ciri-ciri teks biografi juga dapat dilihat dari beberapa kebahasaan, menurut (Sutarno, 2019) ciri-ciri teks biografi adalah menggunakan kata ganti orang ketiga Tunggal, menggunakan kata kerja tindakan, menggunakan adjektif, menggunakan kata kerja pasif, menggunakan konjungsi. Sementara menurut (Sudrajat, 2021) teks biografi memiliki ciri-ciri yaitu memuat fakta, memiliki konflik masalah, ada pesan pembelajaran, memiliki struktur yang jelas atau kerangka waktu, sejarah pengalaman hidup seseorang. Penuturan lebih menekankan pada sejarah pengalaman dari si tokoh, memiliki setting tempat.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara pada guru SMA mata pelajaran Bahasa Indonesia, dapat ditemukan bahwa sebelum pembelajaran Bahasa Indonesia ketua kelas mengkoordinasi seluruh siswa untuk mengumpulkan gawai pada kotak yang telah disediakan, kemudian pada proses pembelajaran guru mengaplikasikan langkah-langkah pembelajaran dengan mengamati materi dan contoh teks yang terdapat pada buku LKS dan buku paket, kemudian siswa dipersilakan untuk bertanya mengenai materi yang telah dibaca kepada guru dan menginstruksikan untuk mengisi latihan soal yang tersedia, setelah memahami kompetensi pengetahuan siswa dipersilakan untuk menulis teks dengan tema yang ditentukan, akhirnya siswa mengkomunikasikan hasil teks di depan tema-temannya. Setelah wawancara dan observasi maka dapat dilihat bahwa pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan pembelajaran saintifik dengan langkah *observing*, *questioning*, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan dan dalam proses pembelajarannya dan menggunakan modul ajar sebagai media pembelajaran yang dipakai, pada proses pembelajaran guru belum menggunakan teknologi tertentu karena kebijakan sekolah, guru menggunakan Teknik pembelajaran *teacher centers*, guru masih dalam proses adaptasi dalam peralihan masa pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan tatap muka sehingga model yang diaplikasikan masih belum bervariasi, begitu pula dengan siswa yang masih dalam proses peralihan pembelajaran sehingga kemampuan untuk menerima materi berbahasa masih belum maksimal terutama pada kemampuan menulis karena siswa masih terbiasa menggunakan bantuan internet dalam menyusun sebuah teks, sehingga untuk mengontrol siswa yang masih belum menguasai materi perlu waktu lebih banyak.

Pada wawancara yang dilakukan dapat ditemui bahwasanya keterampilan menulis menjadi materi yang kurang disukai oleh siswa sehingga nilai yang dihasilkan masih belum maksimal. Pada pembelajaran menulis teks ditemukan kendala yang lebih banyak pada pembelajaran teks biografi, diketahui ketika diperintahkan untuk menulis teks biografi teks biografi siswa masih kesulitan untuk memilih diksi yang cocok dan menyusun suatu kalimat menjadi kalimat utuh, keterampilan menulis merupakan salah satu rintangan bagi guru sendiri dikarenakan memiliki kesulitan yang lebih tinggi untuk mengajarkannya, khususnya pada keterampilan menulis teks biografi karena setiap siswa harus memahami terlebih dahulu riwayat hidup tokoh dan turut meneladaninya sebelum menuangkannya ke dalam bentuk teks biografi, dalam praktiknya siswa masih belum bisa memilih diksi yang tepat dan urutan teks biografi yang sesuai sistematika struktur teks biografi. Pada kurikulum Merdeka siswa kelas x SMA masuk ke dalam fase E dengan materi menulis teks biografi.

Dalam proses pembelajaran, ada berbagai macam model yang bisa digunakan sebagai penunjang pembelajaran, agar siswa dapat tertarik dengan materi yang sedang berlangsung dapat diterapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Model *Game Based Learning* (GBL) dalam pengaplikasiannya model ini bisa digunakan baik dalam *online*, langsung, maupun keduanya (*hybrid*). Menyadari permasalahan yang terjadi belakangan ini yaitu kebijakan kegiatan pembelajaran yang berubah-ubah dan terkadang juga melakukan keduanya baik itu PJJ maupun tatap muka, dibutuhkan cara belajar yang bisa digunakan oleh dua kebijakan tersebut agar guru dapat bervariasi dalam mengaplikasikan model pembelajaran yang digunakan. Pada model *Game Based Learning* (GBL) terdapat variasi permainan yang sering disebut *card game* yang termasuk ke dalam *board game*, di zaman yang serba digital ini permainan tersebut dapat diadaptasi menjadi sebuah permainan digital. Permainan ini dapat digunakan baik pada kegiatan PJJ maupun tatap muka. Biasanya *board game* atau *card game* ini dipakai jika ingin bermain dengan mensimulasikan suatu peristiwa, sehingga dalam bermain ada suatu peristiwa yang dapat disampaikan beruntut dari awal hingga akhir. Berdasarkan karakteristik permainan itu dapat dipakai bersama dengan materi teks Biografi yang membutuhkan penyusunan cerita beruntut dari awal hingga akhir dan dapat membantu siswa untuk menyusun kalimat utuh dengan pilihan diksi yang tepat.

Untuk membantu agar *Game Based Learning* (GBL) tmendapatkan perhatian lebih dari siswa sehingga siswa tertarik dalam pembelajaran yang berlangsung, dipakai media digital *StudySmarter* dimana fitur utamanya adalah kuis yang berupa *Flashcard* yang merupakan bagian dari *game boad* atau *card board* dalam bentuk digital. Permainan kartu yang biasanya hanya berupa gambar dua sisi yang memiliki kegunaan yang terbatas hanya sebagai pengingat, namun pada aplikasi *StudySmarter* ini *Flashcard* dikembangkan menjadi lebih luas dengan tambahan fitur tambahan seperti teks yang ditampilkan tidak terbatas, memasukkan informasi dari berbagai sumber, gambar, dan bahkan dapat mengacak jawaban sesuai dengan kemampuan pengguna. Pada pembelajaran Teks Biografi diperlukan pemahaman yang cukup dalam karena teks biografi membutuhkan kemampuan mendeskripsikan lebih dalam mengenai riwayat hidup seseorang, dalam hal ini diperlukan pula banyak informasi yang digunakan untuk membuat sebuah teks biografi yang utuh. Jadi *Game Based Learning* (GBL) yang berbantuan media aplikasi *StudySmarter* dapat dijadikan alternatif model pembelajaran untuk melatih keterampilan menulis teks biografi siswa agar kemampuan menulis siswa dapat meningkat.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *StudySmarter* terhadap keterampilan menulis teks biografi kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Cikarang Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen pada umumnya lebih menekankan pada pemenuhan validitas yaitu dengan cara mengontrol/mengendalikan/mengelimalisir pengaruh faktor-faktor di luar yang dieksperimenkan yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen (Jaedun, 2011) Penelitian eksperimen manipulasi atau merekayasa, mengatur, mengontrol atau mengendalikan situasi alamiah menjadi situasi artifisial/buatan. Dalam penelitian ini dilakukan percobaan terhadap kelompok-kelompok eksperimen (Hasnunidah, 2017) Adapun desain penelitian ini menggunakan desain *Pre Experiental Design*. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Bentuk *pre-experiental design* yang dipilih yaitu model *The One Group Pre-test and Post-test Design*, dalam model ini

terdapat satu kelompok eksperimen kemudia diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal kelompok eksperimen, selanjutnya diberikan perlakuan dan diberikan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dimulai dengan melakukan observasi terhadap kelas yang dijadikan sampel penelitian, kemudian mengumpulkan data kasar dari proses observasi, memberikan tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretes*) untuk mengukur kemampuan siswa, melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan, memberikan tes akhir (*postes*) setelah selesai pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Cikarang Selatan, diperoleh data hasil tes menulis teks biografi yang dilaksanakan di kelas X MIPA 2. Pada kelas X MIPA 2 diberikan perlakuan dengan model *Game Based Learning* berbantuan media *StudySmarter*. Jumlah sampel yang terdapat dalam penelitian ini adalah 30 siswa. Data penelitian yang didapat berupa tes menulis teks biografi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model *Game Based Learning* berbantuan media *StudySmarter*. Sebelum turun ke lapangan untuk mengambil data pada sampel, model *Game Based Learning* berbantuan media *StudySmarter* sudah melalui tahap uji validasi media dengan ahli guna mengetahui apakah model ini dapat dan cocok diterapkan sebagai sarana pembelajaran siswa dalam materi teks biografi. Deskripsi data penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi data. Data yang disajikan adalah data mentah yang diolah melalui teknik statistik berupa nilai rata-rata (*mean*), nilai terbanyak (*modus*), nilai tengah (*median*), varians, standar deviasi, rentang skor, distribusi frekuensi, dan histogram/poligon.

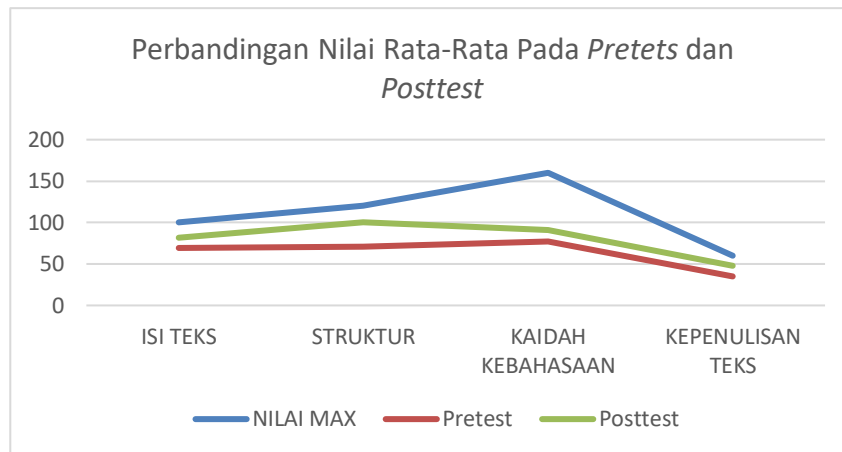
Pada penilitan ini diambil data pada kelas X MIPA 2 yang terdiri dari 30 murid, 10 laki-laki dan 20 perempuan. Pada desain ini, penulis sebagai pendidik melakukan pembelajaran dan memberikan perlakuan dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media *StudySmarter* pada satu kelas. Sebelum melakukan pembelajaran, peneliti memberikan *pretes* kepada siswa. Kemudian, penulis memulai pembelajaran menyusun sebuah teks biografi untuh menggunakan data yang tersedia. Setelah melakukan pembelajaran, penulis memberikan *postes* untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada tanggal 17 Mei 2022 hingga tanggal 20 Juni 2022 dapat diperoleh data *pretest* dan *posttest* akan dibandingkan, data tersebut memperlihatkan nilai *pretest* dan *posttest* dalam rentangan baik *pretest* maupun *posttest*, serta membandingkan skor *pretest* dan *posttest* yang tersaji dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

<i>Pretest</i>				<i>Posttest</i>			
N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean
30	85	35	63.317	30	96.250	61.250	80,647

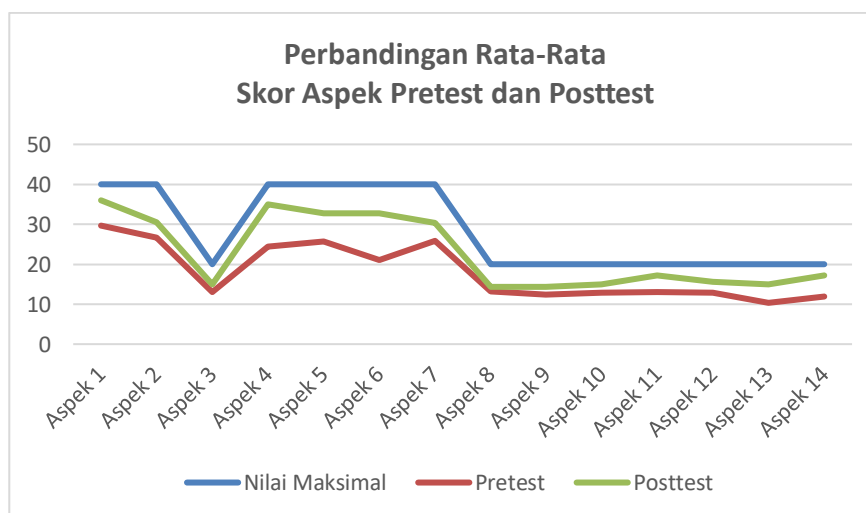
Tabel di atas menunjukkan pemerolehan nilai dan rata-rata pada *pretest* dan *posttest*. Pada *pretest*, nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 85 sedangkan pada *posttest* nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 96.250. Adapun rata-rata yang diperoleh pada *pretest* sebesar 63.317 sedangkan pada *posttest* sebesar 80.647.

Penilaian teks biografi terdiri dari beberapa aspek. Kenaikan nilai berdasarkan masing-masing aspeknya dapat diamati melalui grafik. Berikut ini disajikan grafik nilai *pretest* dan *posttest*.



Grafik 1. Poligon Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretets dan Posttest

Dari data grafik tersebut, terlihat kenaikan pada masing-masing aspek penulisan teks biografi di setiap aspek yang dinilai. Rata-rata skor aspek meningkat pada saat *posttest* dibandingkan saat *pretest*. Untuk lebih jelasnya, berikut disajikan tabel untuk memperjelas setiap subbabnya.



Grafik 2. Poligon Perbandingan Rata-rata Skor Aspek Pretest dan Posttest

Keterangan:

Isi Teks

1. Rata-rata skor aspek riwayat hidup (skor maksimal 40)
2. Rata-rata skor aspek faktual (skor maksimal 40)
3. Rata-rata skor aspek informasi yang diteladani (skor maksimal 20)

Struktur Teks

4. Rata-rata skor aspek struktur orientasi (skor maksimal 40)
5. Rata-rata skor aspek struktur masalah (skor maksimal 40)
6. Rata-rata skor aspek struktur re-orientasi (skor maksimal 40)

Kaidah Kebahasaan

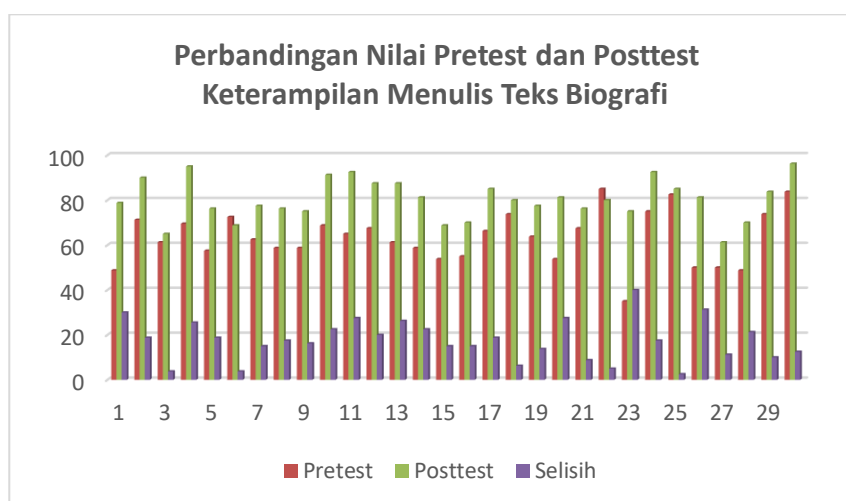
7. Rata-rata skor aspek unsur kebahasaan menggunakan sudut pandang orang ketiga (skor maksimal 40)

8. Rata-rata skor aspek unsur kebahasaan menggunakan kata kerja pasif (skor maksimal 20)
9. Rata-rata skor aspek unsur kebahasaan menggunakan kata kerja tindakan (skor maksimal 20)
10. Rata-rata skor aspek unsur kebahasaan menggunakan kata sifat (skor maksimal 20)
11. Rata-rata skor aspek unsur kebahasaan menggunakan konjungsi (skor maksimal 20)

Kepenulisan

12. Rata-rata skor aspek penulisan kalimat efektif (skor maksimal 20)
13. Rata-rata skor aspek penulisan unsur kepaduan (skor maksimal 20)
14. Rata-rata skor aspek penulisan ejaan yang benar (skor maksimal 20)

Terlihat dari grafik tersebut adanya kenaikan pada masing-masing subaspek teks biografi, ditandai dengan kenaikan skor rata-rata *posttest* dibandingkan dengan skor rata-rata *pretest*.



Grafik 3. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Keterampilan Menulis Teks Biografi

Berdasarkan grafik di atas, selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* dengan jelas terlihat pada grafik di atas bahwa nilai siswa mengalami pengaruh yang baik. Dari grafik di atas dapat terlihat pula kemajuan siswa paling banyak pada sampel 23 dengan beda sebesar 40 poin, sedangkan paling sedikit pada sampel 25 dengan beda 2.5 poin. Adapun penurunan nilai sebanyak 3.75 poin pada sampel nomor 6 dan nomor 22 sebanyak 5 poin disebabkan karena pada saat pengerjaan *posttest* kedua siswa tersebut tidak dapat mengerjakan dengan maksimal karena ada acara sekolah yang mereka harus ikuti.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teks biografi dengan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *StudySmarter* berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis teks biografi. Pada hasil *posttest*, siswa mengalami kenaikan yang signifikan dibanding *pretest*. Nilai rata-rata saat *pretest* memiliki rata-rata sebesar 63,317 sedangkan pada saat *posttest* memiliki rata-rata sebesar 80,647.

Pengaruh dari model *Game Based Learning* berbantuan media *StudySmarter* berpengaruh membuat siswa menjadi lebih baik dalam menulis teks biografi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keterampilan siswa, guru dapat menerapkan media permainan ini

dengan mengimplikaskannya dalam pembelajaran teks lain, misalnya teks eksplanasi. Adanya pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *StudySmarter* membuat siswa menjadi lebih mudah untuk memahami, menganalisis, dan menyusun sebuah informasi berisi fakta menjadi sebuah teks. Selain itu, membiasakan diri siswa untuk bekerja sama dalam kelompok sehingga lebih mengenal temannya satu sama lain dan juga bersikap suportif saat permainan berlangsung.

Dalam pembelajaran teks seringkali siswa merasa bosan dengan teks yang terlalu panjang, untuk itu penting sebagai guru untuk memikirkan model dan media yang tepat untuk digunakan kepada siswa. Kemajuan teknologi perlu di perhatikan dengan membuat model dan media yang tepat untuk digunakan untuk menarik minat siswa dan mempermudah materi ajar dapat di pahami. Guru disarankan untuk mulai menggunakan gawai dan preangakat elektronik lainnya sebagai digitalisasi pembelajaran agar pembelajaran lebih kreatif dan memiliki cakupan yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansoriyah, S., & Purwahida, R. (2018). *Menulis Populer*. Bandung: PT Remaja Rosyadakarya.
- Chowanda, A. (2011). Perancangan Game Kartu Interaktif Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 2(2), 726-735.
- Kosasih, E., Sugiartinengsih, R., Mulyadi, Y., Wibowo, H., & Juanda, A. (2020). *Materi Utama Bahasa Indonesia: Berbasis Teks & Pembahasan dan Latihan Soal-Soal HOTS untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, IX*. Bandung: UPI Press.
- Mahsun. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks* (2nd ed.). Bandung: Raja Grafindo.
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook of Game-Based Learning*. Bandung: MIT Press.
- Sudrajat, A. R. (2021). *Perilaku Organisasi Sebagai Suatu Konsep & Analisis*. Yogyakarta: Nilacakra.
- Sutarno, S. P. (2019). *Cermat berbahasa Indonesia : suplemen materi bahasa Indonesia*. Yogyakarta CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sutopo, A. H. (2020). *Pengembangan Educational Game*. Topazart.